SEIKO

室内競技表示システム
ST－2000

取扱説明書

このたびは、セイコー製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ご使用前にこの取扱説明書をよくお読みのうえ、正しくお使いください。
なお、お読みになった後はいつでもご覧いただけますよう、大切に保管してください。

セイコータイムシステム株式会社
SEIKO TIME SYSTEMS INC.

I－5095－1

－ご注意－

(1) 本書の内容の一部または全部を無断転載することは、禁止されております。
(2) 本書の内容については、将来予告なしに変更することがあります。
(3) 本書の内容については、万全を期して作成しましたが、万一ご不審な点や誤りなど、お気づきの点がありましたらご連絡ください。
(4)運用した結果の影響につきましては､(3)項にかかわらず責任を負いかねますのでご承知ください。
(5) 本製品がお客様により不適当に使用されたり、本書の内容に従わずに取り扱われたり、または当社及び当社指定のサービス担当以外の第三者により修理･変 更されたことに起因して生じた損害につきましては、当社は責任を負いかねますのでご承知ください。
(6) 本書はWindows®**の**基本的な使い方を理解していることを前提に書かれています。**Windows** の基本的な使い方は、パソコンに付属のマニュアルをご覧ください。

－Windows のマウス操作に関する用語－

クリック：マウスの左ボタンを１回押して離すこと。
ドラッグ:マウスの左ボタンを押したままにして､目的の場所までマウスポインタを動かし離すこと。

－本書で使用される記号について－

本書で使用される記号の意味は次の通りです。

⚠**警告**	**誤った取り扱いをしたとき、死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示します。**

⚠**注意**	**誤った取り扱いをしたとき、傷害を負う可能性が想定される内容および物的損害のみの発生が想定される内容を示します。**

次の絵表示は、禁止事項を示します。

一般的な禁止

分解禁止

次の絵表示は、必ず実行していただく事項を示します。

一般的な指示

－商標とライセンス－

Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。

－ 目 次 －

１． 安全のために必ずお守りください 1

１-１ 注意事項 1

２． はじめに 3

２-１ 接続 3

２-２ 電源の投入と初期設定 4

２-３ バッテリーチェック 5

２-４ 終了 6

２-５ 操作盤 7

2-5-1 競技操作盤と時間リモコン操作盤 7

2-5-2 各部の名称と機能 8

３． 各種目の操作 9

３-１ バスケットボール 9

3-1-1 はじめに 9

3-1-2 競技開始前の操作 11

3-1-3 競技中の操作 11

3-1-4 訂正 13

3-1-5 ゲームクロックの修正 13

３-２ バレーボール 14

3-2-1 はじめに 14

3-2-2 競技開始前の操作 14

3-2-3 競技中の操作 15

3-2-4 訂正 16

３-３ ハンドボール 17

3-3-1 はじめに 17

3-3-2 競技開始前の操作 17

3-3-3 競技中の操作 18

3-3-4 訂正 19

３-４ テニス 20

3-4-1 はじめに 20

3-4-2 競技開始前の操作 20

3-4-3 競技中の操作 21

3-4-4 訂正 23

３-５ ソフトテニス 24

3-5-1 はじめに 24

3-5-2 競技開始前の操作 24

3-5-3 競技中の操作 25

3-5-4 訂正 26

３-６ その他の競技 27

３-７ 操作盤単独での使用 27

3-7-1 バスケットボール ハーフ制 27

3-7-2 バレーボール 27

3-8　特別な操作 28
3-8-1　表示盤復帰 28
3-8-2　手動ブザー 28
4．チーム名・ファール入力装置アプリケーションソフト 29
4-1　メインメニュー 29
4-2　チーム名の送信までの流れ 30
4-3　競技モニタ 31
4-3-1　概要 31
4-3-2　チーム名を表示盤に表示するための手順 32
4-3-3　ルール設定 33
4-3-4　その他の設定 35
4-3-5　チーム名の設定 37
4-3-6　チーム名の送信 39
4-3-7　個人ファール入力機能 40
4-3-8　印刷 42
4-3-9　競技モニタの終了 42
4-4　チーム名登録・組合せ登録 43
4-4-1　入力 43
4-4-2　入力したデータの保存と呼び出し 44
4-4-3　データの編集 44
4-4-4　データの並べ替え 45
4-4-5　組合せ登録時のチーム名ファイルからの選択 45
4-4-6　チーム名登録・組合せ登録の終了 45
4-5　トーナメント表処理 46
4-5-1　入力 46
4-5-2　入力したデータの保存と呼び出し 48
4-5-3　印刷 48
4-5-4　トーナメント表処理の終了 48
4-6　表示盤の時刻修正 49
4-7　表示盤の点灯テスト 49
4-8　パソコンの日付／時刻の修正 50
4-9　アプリケーションソフトのインストール手順 51
5．表示盤の設定 53
5-1　表示盤内部 53
5-2　電源スイッチの設定 53
5-3　ブザースイッチの設定 54
5-4　ディップスイッチの設定 54
5-5　表示盤単体のテスト 55
6．付録 56
6-1　表示内容一覧 56
6-2　表示盤の時計表示 57
6-3　仕様 57

１．安全のために必ずお守りください

1-1　注意事項

製品を安全に正しくお使いいただき、貴方や他の人々への危害や財産への損害を未然に防ぐために、守っていただきたい注意事項を示しています。

⚠警告		
異常時の処理	**煙が出たり、変な臭いがするなど異常が発生したときは、すぐに電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。 そのまま使うと、感電や火災の原因となります。 修理は、お買い上げいただいた販売店もしくは、販売会社へご依頼ください。**	
分解・修理・改造の禁止	**修理技術者以外は絶対に分解・修理・改造を行わないでください。 修理は、弊社もしくは代理店へご依頼下さい。 感電や火災の原因になります。**	
異物混入禁止	**穴や隙間にピン・針金・金属などの異物を入れないで下さい。 万一、異物が入ったときは、電源のスイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店に御連絡ください。 感電や火災の原因になります。**	
水場での使用禁止	**浸水している場所や水滴、雨等が直接にかかる場所では使用しないで下さい。 感電や故障の原因になります。**	

⚠注意		
ケーブルの接続	電源コードを傷つけたり、加工したり、重いものを乗せたり、無理に曲げないで下さい。 感電、火災、やけどの原因になります。	
	機器付属ケーブル、外部機器接続専用ケーブル以外は、ご使用にならないでください。 焼損や故障の原因になります。	
	濡れた手で電源コードのプラグを抜き差ししないでください。 感電するおそれがあります。	
	痛んだ電源コードやプラグ、差し込みのゆるいコンセントは使用しないでください。 感電や火災の原因になります。	
	電源プラグを抜差しするときは、電源コードを持たずに電源プラグを持って抜差しして下さい。 感電や火災の原因になります。	
	ケーブルを接続したり外すときは、電源スイッチを切ってからにしてください。 感電する恐れがあります。	
乾電池の取り扱い	単三のアルカリ乾電池(ＬＲ６)以外は使用しないでください。	
	新しい乾電池と古い乾電池を混ぜて使用しないでください。最初の装着や交換のときは、全部新しい乾電池を使用してください。	
	乾電池を製品に入れるときは、表示通りの極性に入れてください。 故障や異常動作の原因になります。	
	使用後は、乾電池を必ず抜いてください。 液漏れ等で故障の原因になります。	
コンピュータの電源スイッチ	ソフトウェアが動作中に故意に電源スイッチを切らないでください。 内蔵ハードディスクが破損し、ソフトウェアが動作しなくなることがあります。	
コンピュータ本体の取り扱い	コンピュータ本体に強い衝撃を与えないでください。 内蔵ハードディスクが破損し、ソフトウェアが動作しなくなることがあります。	
ソフトウェアのインストール	動作環境の設定が変わるような市販のソフトウェアをインストールしないでください。 ソフトウェアが動作しなくなることがあります。	

２．はじめに

２-１　接続

下図のように各操作盤、表示盤を接続します。
操作盤背面の文字とケーブルの札の文字を合せて確実に接続してください。

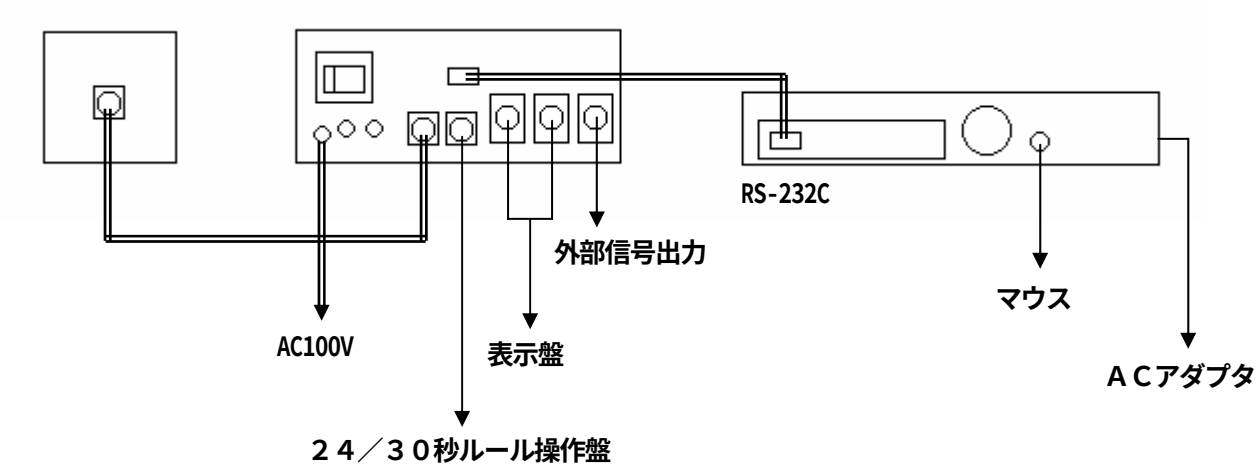
ケーブルの札

(例)　競技操作盤 (ST-2031)

ＳＴ－２０３１（時間リモコン操作盤）の『競技操作盤』と書いてあるコネクタに接続します。
ケーブルは正しいコネクタにしか接続できません。

時間リモコン操作盤は競技種目が『バスケット』または『ハンドボール』のときに接続してください。

《時間リモコン操作盤》　　《競技操作盤》　　《チーム名･フ ァール入力装置》



2-2　電源の投入と初期設定

1. ハードウェアの接続が完了しましたら、はじめにチーム名･ファール入力装置の電源を次の手順でONにします。チーム名･ファール入力装置を使用せずに操作盤単体でバスケットまたはバレーボールをするときは、2.(P.4)へ進んでください。

   (1) 液晶ディスプレイ装置を開けます。
   (2) チーム名･ ファール入力装置の電源をONにします。1分ほどでＷｉｎｄｏｗｓが起動してメインメニュー画面が表示されます。
   (3) パソコン(チーム名･ ファール入力装置)の時刻を合わせます。
   詳細は『4-8 パソコンの日付／時刻の修正』(P.50)を参照してください。
   (4) メインメニューの[競技種目]で競技を選択します。
   (5) [競技モニタ]をクリックします。

2. 次に競技操作盤の電源を次の手順でONにします。

   (1) チーム名･ ファール入力装置を使用せずに操作盤単体でバスケットまたはバレーボールをするときには、競技操作盤のトビラ内のバスケ／バレースイッチをバスケまたはバレーに合わせます。
   (2) 競技操作盤の電源をONにします。同時に時間リモコン操作盤、表示盤の電源もONになります。表示盤の左側チーム名表示部にOKと表示された後、選択した競技種目の初期表示状態になります。

3. **『3．各種目の操作』(P.9)**の選択した競技の項目に従って操作します。

2-3　バッテリーチェック

競技操作盤には停電時等に競技データを保持するためのバッテリーとして単三のアルカリ乾電池を使用しています。以下の手順で容量チェックを行ってください。

(1)　乾電池を競技操作盤にセットします。（トビラ内）
(2)　ＡＣコードをコンセントに差し込み電源スイッチをＯＮにします。
(3)　前面パネルの**ＬＯＷバッテリー**ランプ（赤色）が点灯したときは、新しい乾電池と交換してください。
(4)　**ＬＯＷバッテリー**ランプは目安なので、大会等のときは新しい乾電池を使用してください。

停電時には表示盤の表示は消えますが、競技操作盤は乾電池により約１０分間データを保持します。**ＬＯＷバッテリー**ランプが点灯しますとしばらくしてデータが失われます。

復電後は競技操作盤トビラ内の表示盤復帰スイッチを押して、表示盤にデータの再送信をしてください。

⚠注意	**単三のアルカリ乾電池(ＬＲ６)以外は使用しないでください。**	
	新しい乾電池と古い乾電池を混ぜて使用しないでください。最初の装着や交換のときは、全部新しい乾電池を使用してください。	
	乾電池を製品に入れるときは、表示通りの極性に入れてください。故障や異常動作の原因になります。	
	使用後は、乾電池を必ず抜いてください。液漏れ等で故障の原因になります。	

2-4　終了

競技終了後は以下の手順で電源を切ります。

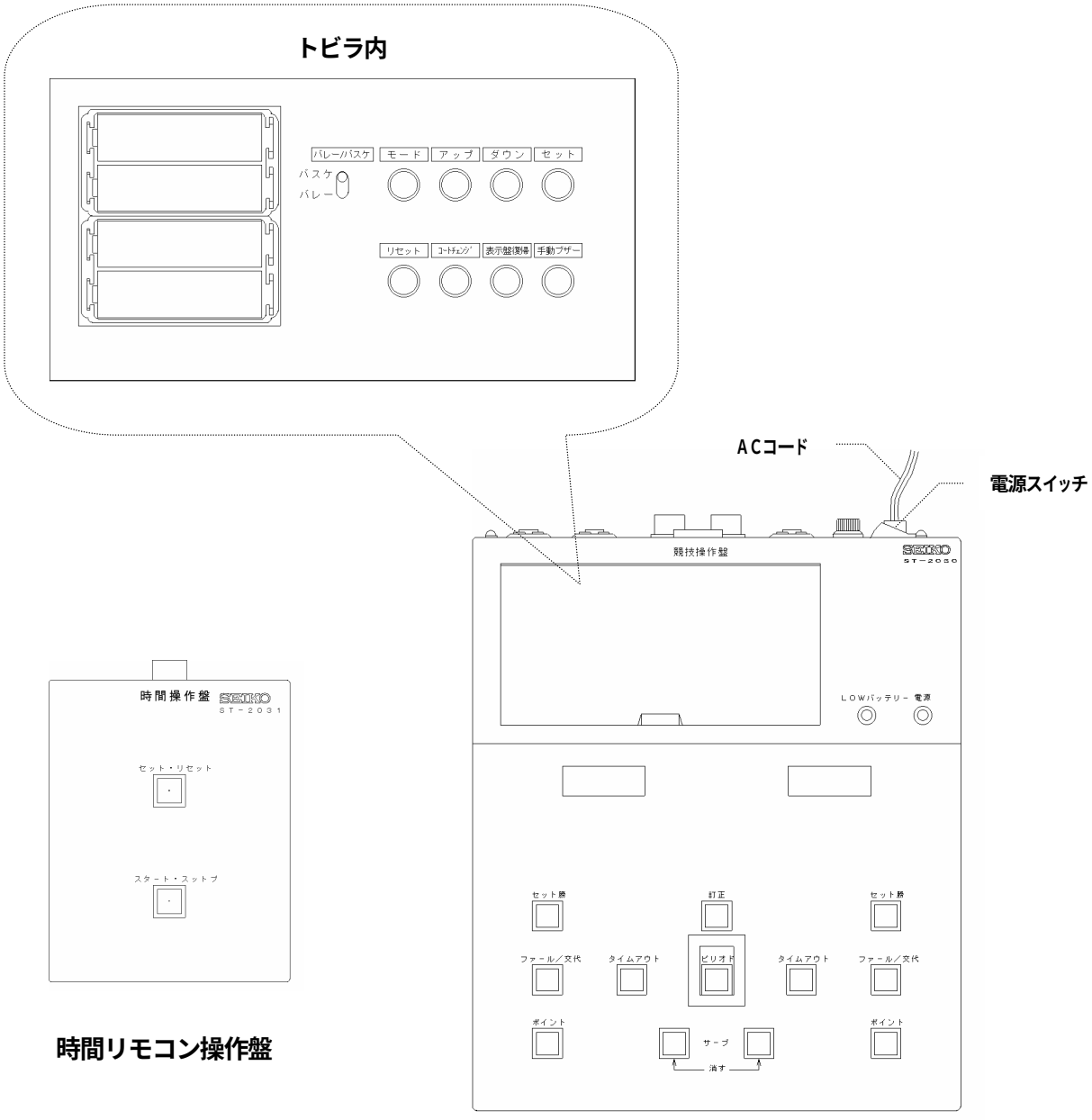
(1) チーム名･フ ァール入力装置のメインメニューまで画面に従いもどり、［終了］をクリックします。
(2) 『”SEIKO 室内競技表示システム”を終了します。Windows も終了しますか？』と表示されますので[はい]をクリックします。
(3) Ｗｉｎｄｏｗｓが終了して自動的にチーム名･ ファール入力装置の電源がＯＦＦになります。

(4) 競技操作盤の電源スイッチをＯＦＦにして、ＡＣコードをコンセントから抜きます。
同時に時間リモコン操作盤、表示盤の電源もＯＦＦになります。

⚠注意	**電源コードを傷つけたり、加工したり、重いものを乗せたり、無理に曲げないで下さい。 感電、火災、やけどの原因になります。**	
	濡れた手で電源コードのプラグを抜き差ししないでください。 感電するおそれがあります。	
	痛んだ電源コードやプラグ、差し込みのゆるいコンセントは使用しないでください。 感電や火災の原因になります。	
	電源プラグを抜差しするときは、電源コードを持たずに電源プラグを持って抜差しして下さい。 感電や火災の原因になります。	
	ケーブルを接続したり外すときは、電源スイッチを切ってからにしてください。 感電する恐れがあります。	

2-5　操作盤

2-5-1　競技操作盤と時間リモコン操作盤



時間リモコン操作盤

競技操作盤

2-5-2　各部の名称と機能

	名　　称	機　　能
競技操作盤	**電源**	電源が投入されているときにランプ(緑色)が点灯します。
	ＬＯＷバッテリー	バッテリー(乾電池)の容量が足りないときにランプ(赤色)が点灯します。
	ポイント	ポイントの入力をします。
	ファール／交代	バスケットのチームファール、バレーの選手交代回数の入力をします。
	タイムアウト	タイムアウトの入力をします。
	セット勝	セット勝の入力をします。
	サーブ	サーブ権の入力をします。／バスケットボール：ポゼション表示をします。
	ピリオド	ピリオドを切り替えます。
	訂正	訂正時に使用します。
競技操作盤トビラ内	**バレー／バスケ**	操作盤単独での使用時にバレーボールとバスケットの選択をします。
	モード	時間の修正モードになります。 修正モード中は修正位置（時、分、秒）を切り替えます。
	アップ	時間を増やします。
	ダウン	時間を減らします。
	セット	時間修正を確定します。
	リセット	各種目の初期設定終了後に押します。
	コートチェンジ	表示盤の表示内容を左右入れ替えます。
	表示盤復帰	表示データを再送信します。
	手動ブザー	押している間ブザーを鳴らします。
↑	**セット・リセット**	時間修正を確定します。
	スタート・ストップ	時間のスタート／ストップをします。

時間リモコン操作盤

３．各種目の操作

3-1　バスケットボール

3-1-1　はじめに

バスケットボールはハーフ制･ピリ オド制･ミニ バスケットの 3 種類に対応しています。
チーム名･ファ ール入力装置のメインメニューの競技種目で選択してください。

■ ファール入力の設定

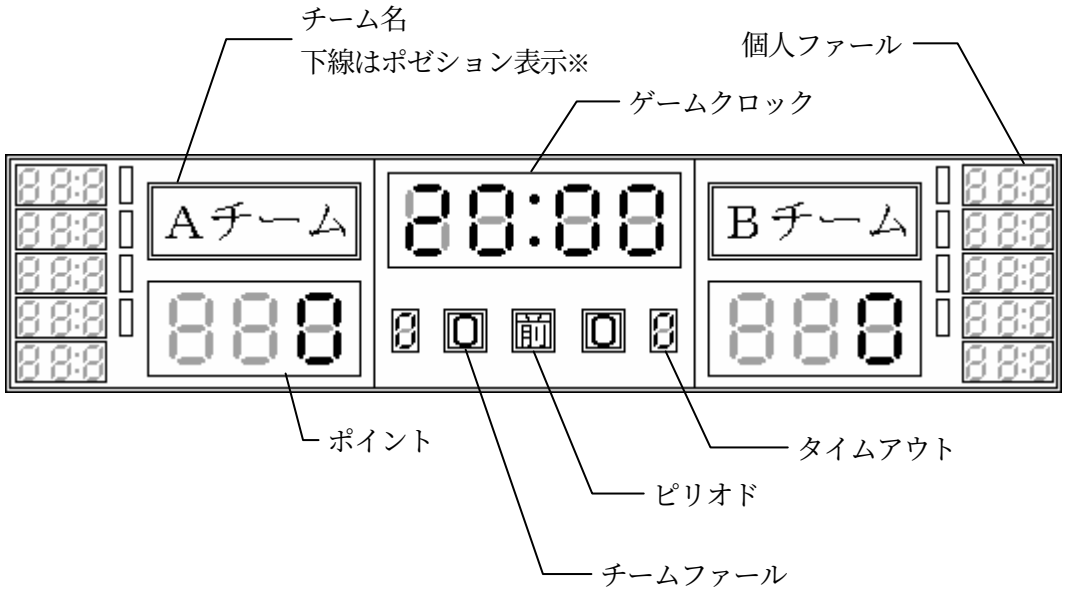
ファールの入力方法には次の 2 種類があります。

(1)　チーム名･ファ ール入力装置から**個人ファール**を入力する方法
　　表示盤の表示は、個人ファールとチームファール（自動計算）の両方とも表示します。

(2)　競技操作盤から**チームファール**を入力する方法
　　表示盤の表示はチームファールのみとなります。個人ファールの表示は行いません。

ファールの入力方法はチーム名･ファール入力装置の[競技モニタ]の[設定]メニューの[個人ファール入力機能を使う]で選択します。

■ 表示盤の内容



※次にスロー･イ ンのボールが与えられるチームを下線で表示します。

■ ピリオドの表示パターンと出荷時に設定されているゲームクロック

(1) バスケットボール ハーフ制

ピリオド		ウォームアップタイム	前半	ハーフタイム	後半	インターバル	延長（1）	インターバル	延長（2）	インターバル	延長（3）	インターバル	延長（4）
表示	和文	休	前	休	後	休	延	休	延	休	延	休	延
	英文	I	1	I	2	I	E	I	E	I	E	I	E
時間 (20分ハーフ)		0	20	10	20	2	5	2	5	2	5	2	5
時間 (15分ハーフ)		0	15	10	15	2	3	2	3	2	3	2	3

(2) バスケットボール ピリオド制

ピリオド		ウォームアップタイム	第1ピリオド	インターバル	第2ピリオド	インターバル	第3ピリオド	インターバル	第4ピリオド	インターバル	延長（1）	～	延長（4）
表示	和文	休	1	休	2	休	3	休	4	休	延		延
	英文	I	1	I	2	I	3	I	4	I	E		E
時間		0	10	2	10	15	10	2	10	2	5		5

(3) ミニバスケットボール

ピリオド		ウォームアップタイム	第1クォータ	クォーターインターバル	第2クォータ	ハーフタイム	第3クォータ	クォーターインターバル	第4クォータ	インターバル	延長（1）	～	延長（4）
表示	和文	休	1	休	2	休	3	休	4	休	延		延
	英文	I	1	I	2	I	3	I	4	I	E		E
時間		0	6	1	6	5	6	1	6	2	3		3

3-1-2　競技開始前の操作

(1)　チーム名･フ ァール入力装置のメインメニューの競技種目でバスケットボール ハーフ制･バスケットボール クォータ制･ミニバ スケットボールのいずれかを選択して[競技モニタ]をクリックします。

(2)　競技モニタの[設定]メニューで[ピリオド表示]の英文／和文、[タイムアップブザー]の有り／無し、[個人ファール入力]を使う／使わないを選択します。

(3)　競技モニタの[設定]メニューの[ルール設定]の設定リストから使用するチームファール･ 個人ファール･ タイムアウト･ ゲームクロックの設定を選択します。リストに該当する設定がないときには新規作成します。

(4)　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。
表示盤に初期画面が表示されます。

(5)　チーム･ ファール入力装置で個人ファール入力を使うに設定したときは、プレーヤー設定をします。

(6)　競技モニタでチーム名を入力してチーム名送信をします。
表示盤にチーム名が表示されます。

※　**ルールの設定、チーム名送信、プレーヤー設定の詳細は『4-3 競技モニタ』(P.31)を参照してください。**

3-1-3　競技中の操作

[ポイント]･ [タイムアウト]･ [ファール／交代]スイッチは左右各１個あります。表示させたい方のスイッチを押します。

■ ポイントの入力

[ポイント]スイッチを押します。ポイント表示が１点ずつ加算されます。（０～９９９点まで）

■ タイムアウトの入力

[タイムアウト]スイッチを押します。タイムアウト回数が１回ずつ加算されます。
タイムアウト回数は[ルール設定]のタイムアウトの設定値を超えると０回に戻ります。

■ ファールの入力

チーム名･ファ ール入力装置で個人ファール入力を使う設定したとき

チーム名 ファール入力装置の競技モニタ画面のチームメンバーから選手番号を選択して[ファール ＋]をクリックします。

選択した選手の個人ファール回数が１回ずつ加算され、チーム名表示部に選手番号と回数が約３秒間点滅表示されます。また、個人ファール表示部にその回数が表示されます。

同時にチームファールを自動計算して、チームファール表示部に表示されます。

※ **この入力操作時は、競技操作盤のファール／交代スイッチは無効になります。**

チーム名･ファ ール入力装置で個人ファール入力を使わない設定したとき

競技操作盤のファール／交代スイッチを押します。チームファール表示が１回ずつ加算されます。

チームファール表示は、[ルール設定]のチームファールの設定値になると赤色で表示されます。

■ ゲームクロックのスタート･ ストップ

時間リモコン操作盤のスタート･ス トップスイッチを押します。

■ ポゼションの表示 （オルタネイティング･ポゼ ション･ルー ル）

スロー･イン のボールが与えられるチームを、競技操作盤のサーブスイッチで選択します。表示盤のチーム名表示部に赤い下線が表示されます。

スロー･ イン後には、相手チームのサーブスイッチを押して表示を変更します。

下線を消すには、訂正スイッチを押しながらサーブスイッチを押します。

■ ピリオドの切り替え

ゲームクロックがタイムアップしたとき

時間リモコン操作盤のスタート･ ストップスイッチを押します。自動的に次のピリオドになりゲームクロックが進みます。

ゲームクロックが止まっているとき

ピリオドスイッチを押します。次のピリオドになります。

■ コートチェンジ

競技操作盤のトビラ内のコートチェンジスイッチを押します。表示盤の表示内容が左右入れ替わります。

3-1-4　訂正

■ ポイント、ファール／交代、タイムアウトスイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらその間違えたスイッチを押すと、１つずつ減算していきます。

■ ピリオドスイッチを間違えて押したとき

ピリオドスイッチを正しいピリオドまで必要数押し訂正します。（訂正スイッチによる戻しはできません）

■ コートチェンジスイッチを間違えて押したとき

コートチェンジスイッチをもう一度押すと元に戻ります。

■ スタート･スト ップスイッチを間違えて押したとき（ゲームクロックを修正するとき）

『3-1-5 ゲームクロックの修正』(P.13)を参照してください。

3-1-5　ゲームクロックの修正

(1) ゲームクロックが動いているときには、スタート･ストップ スイッチを押してゲームクロックを止めます。

(2) 競技操作盤のトビラ内のモードスイッチを押します。表示盤の時間表示の分の桁が点滅します。

(3) モードスイッチを押すたびに点滅位置が分と秒に切り替わります。
（ゲームクロックが残り１分未満のときは秒と１／１０秒表示になります）

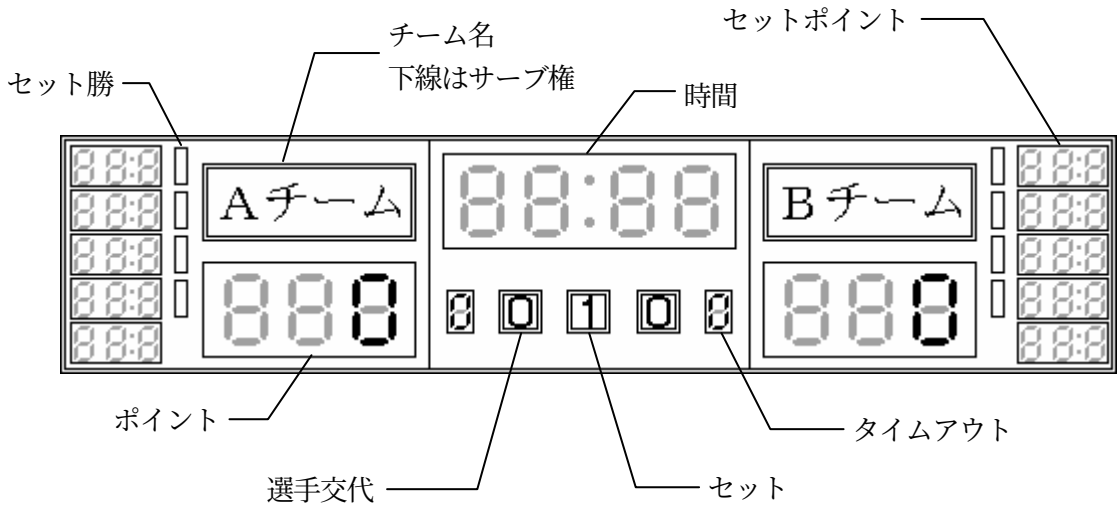
(4) 訂正したい桁に点滅を合せてアップまたはダウンスイッチを押します。
分または秒の値が１加算または減算されますので、正しい値に修正します。

(5) セットスイッチを押します。表示盤の点滅が止まり、ゲームクロックが設定されます。
時間リモコン操作盤のセット･リセットスイッチでも設定できます。

3-2　バレーボール

3-2-1　はじめに

■ 表示盤の内容



3-2-2　競技開始前の操作

(1)　チーム名･フ ァール入力装置のメインメニューの競技種目でバレーボールを選択して[競技モニタ]をクリックします。

(2)　競技モニタの[設定]メニューで時間表示を選択します。

(3)　競技モニタの[設定]メニューの[ルール設定]の設定リストから使用するタイムアウト･ 選手交代回数の設定を選択します。リストに該当する設定がないときには新規作成します。

(4)　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。
表示盤に初期画面が表示されます。

(5)　競技モニタでチーム名を入力してチーム名送信をします。
表示盤にチーム名が表示されます。

※　ルールの設定、チーム名送信の詳細は『**4-3 競技モニタ**』(P.31)を参照してください。

3-2-3　競技中の操作

ポイント、サーブ、タイムアウト、ファール／交代、およびセット勝スイッチは左右各１個あります。表示させたい方のスイッチを押します。

■ ポイントの入力

ポイントスイッチを押します。ポイント表示が１点ずつ加算されます。（０～９９点まで）

■ サーブ権の入力

サーブスイッチを押します。チーム名表示部に赤い下線が表示されます。

■ タイムアウトの入力

タイムアウトスイッチを押します。タイムアウト回数が１回ずつ加算されます。
タイムアウト回数は[ルール設定]のタイムアウトの設定値を超えると０回に戻ります。

■ 選手交代回数の入力

ファール／交代スイッチを押します。選手交代表示が１回ずつ加算されます。
選手交代回数は[ルール設定]の選手交代回数の設定値になると赤色で表示されます。

■ セット勝表示

セット勝スイッチを押します。セット勝ランプが点灯し、セットポイント表示部に得点が表示されます。

■ ピリオドの切り替え

ピリオドスイッチを押します。次のピリオドになります。

■ コートチェンジ

競技操作盤のトビラ内のコートチェンジスイッチを押します。表示盤の表示内容が左右入れ替わります。

■ 経過時間のスタート・ ストップ（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のスタート･ス トップスイッチを押します。

■ 経過時間のリセット（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のセット･リセットスイッチを押します。
　時間が止まっているとき　→　経過時間が０に戻ります。

3-2-4　訂正

■ ポイント、タイムアウト、ファール／交代、およびセット勝スイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらその間違えたスイッチを押すと１つずつ減算していきます。

■ サーブスイッチを間違えて押したとき

正しい方のサーブスイッチを押し直します。
サーブ権表示を両方とも消したいときには訂正スイッチを押しながらサーブスイッチを押します。

■ ピリオドスイッチを間違えて押したとき

ピリオドスイッチを正しいピリオドまで必要数押し訂正します。（訂正スイッチによる戻しはできません）

■ コートチェンジスイッチを間違えて押したとき

コートチェンジスイッチをもう一度押すと元に戻ります。

■ スタート･スト ップスイッチを間違えて押したとき（経過時間を修正するとき）

『3-1-5 ゲームクロックの修正』(P.13)を参照してください。

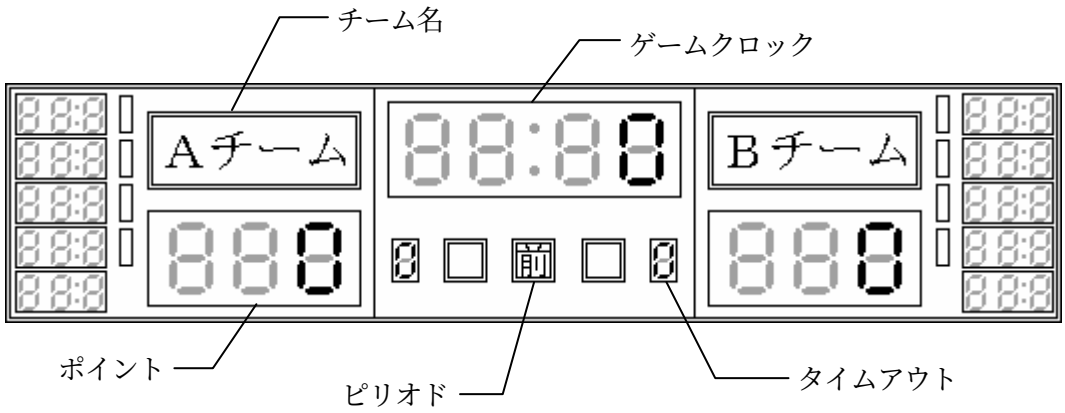
■ ピリオド切り替え後の得点の訂正をするとき

(1)　ピリオドスイッチを押して訂正したいピリオドにします。
(2)　訂正スイッチを押しながらセット勝スイッチを押してセット勝ランプを消します。
(3)　ポイントスイッチまたは訂正＋ポイントスイッチで正しい得点にします。
(4)　勝チームのセット勝スイッチを押します。
(5)　ピリオドスイッチを押して元のピリオドに戻します。

3-3　ハンドボール

3-3-1　はじめに

■ 表示盤の内容



■ ピリオドの表示パターンと出荷時に設定されているゲームクロック

ピリオド		ウォームアップタイム	前半	休憩	後半	休憩	延長(1)	休憩	延長(2)	休憩	延長(3)	休憩	延長(4)	休憩	延長(5)
表示	和文	休	前	休	後	休	延	休	延	休	延	休	延	休	延
	英文	I	1	I	2	I	E	I	E	I	E	I	E	I	E
時間(30分ハーフ)		0	30	10	30	5	5	0	5	5	5	0	5	5	60
時間(25分ハーフ)		0	25	10	25	5	5	0	5	5	5	0	5	5	60
時間(20分ハーフ)		0	20	10	20	5	5	0	5	5	5	0	5	5	60

3-3-2　競技開始前の操作

(1)　チーム名･フ ァール入力装置のメインメニューの競技種目でハンドボールを選択して[競技モニタ]をクリックします。

(2)　競技モニタの[設定]メニューでピリオド表示の英文／和文、タイムアップブザーの有り／無しを選択します。

(3)　競技モニタの[設定]メニューの[ルール設定]の設定リストから使用するタイムアウト･ ゲームクロックの設定を選択します。リストに該当する設定がないときには新規作成します。

(4)　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。
表示盤に初期画面が表示されます。

(5) 競技モニタでチーム名を入力してチーム名送信をします。
表示盤にチーム名が表示されます。

※ **ルールの設定、チーム名送信の詳細は『4-3 競技モニタ』(P.31)を参照してください。**

3-3-3 競技中の操作

ポイントとタイムアウトスイッチは左右各１個あります。表示させたい方のスイッチを押します。

■ ポイントの入力

ポイントスイッチを押します。ポイント表示が１点ずつ加算されます。（０～９９点まで）

■ タイムアウトの入力

タイムアウトスイッチを押します。タイムアウト回数が１回ずつ加算されます。
タイムアウト回数はルール設定のタイムアウトの設定値を超えると０回に戻ります。

■ ゲームクロックのスタート･ ストップ

時間リモコン操作盤のスタート･ス トップスイッチを押します。

■ ピリオドの切り替え

ゲームクロックがタイムアップしたとき
時間リモコン操作盤のスタート･ストッ プスイッチを押します。自動的に次のピリオドになりゲームクロックが進みます。

ゲームクロックが止まっているとき
ピリオドスイッチを押します。次のピリオドになります。

■ コートチェンジ

競技操作盤のトビラ内のコートチェンジスイッチを押します。表示盤の表示内容が左右入れ替わります。

3-3-4　訂正

■ ポイント、タイムアウトスイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらその間違えたスイッチを押します。

■ ピリオドスイッチを間違えて押したとき

ピリオドスイッチを正しいピリオドまで必要数押し訂正します。（訂正スイッチによる戻しはできません）

■ コートチェンジスイッチを間違えて押したとき

コートチェンジスイッチをもう一度押すと元に戻ります。

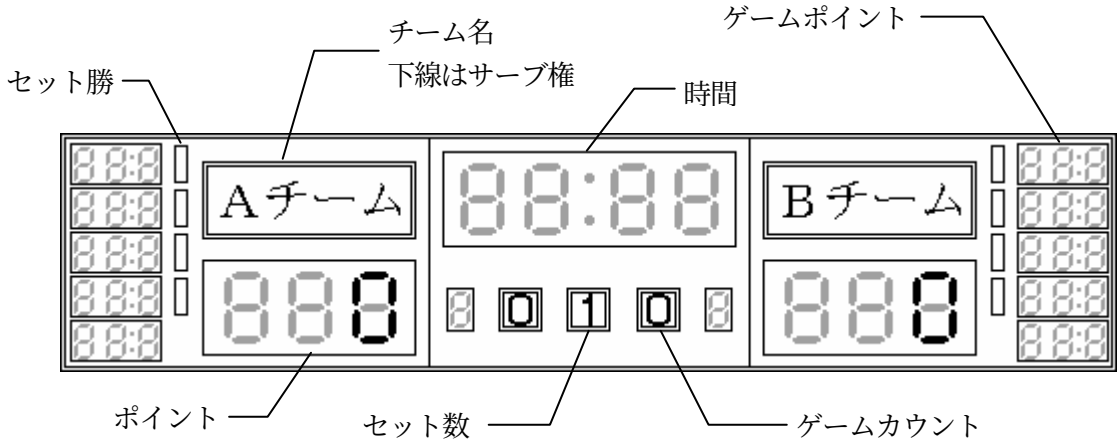
■ スタート･スト ップスイッチを間違えて押したとき（ゲームクロックを修正するとき）

『3-1-5 ゲームクロックの修正』(P.13)を参照してください。

3-4　テニス

3-4-1　はじめに

■ 表示盤の内容



3-4-2　競技開始前の操作

(1)　チーム名･ ファール入力装置のメインメニューの競技種目でテニスを選択して[競技モニタ]をクリックします。

(2)　競技モニタの[設定]メニューで時間表示とタイブレークの有り／無しを選択します。

(3)　競技モニタの[設定]メニューの[ルール設定]の設定リストから使用するセット数･ ゲーム数の設定を選択します。リストに該当する設定がないときには新規作成します。

(4)　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。
表示盤に初期画面が表示されます。

(5)　競技モニタでチーム名を入力してチーム名送信をします。
表示盤にチーム名が表示されます。

※　ルールの設定、チーム名送信の詳細は『**4-3 競技モニタ**』(P.31)を参照してください。

3-4-3　競技中の操作

ポイント、サーブ、およびセット勝（訂正時に使用）スイッチは左右各１個あります。表示させたい方のスイッチを押します。

■ ポイントの入力

ポイントスイッチを押します。ポイント表示が0→１５→３０→４０（→A）となります。

■ サーブ権の入力

サーブスイッチを押します。チーム名表示部に赤い下線が表示されます。

■ コートチェンジ

競技操作盤のトビラ内のコートチェンジスイッチを押します。表示盤の表示内容が左右入れ替わります。

■ ピリオドの切り替え

ピリオドスイッチを押します。次のピリオドになります。

■ 経過時間のスタート・ストップ（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のスタート･ス トップスイッチを押します。

■ 経過時間のリセット（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のセット･リセットスイッチを押します。
　時間が止まっているとき　→　経過時間が０に戻ります。

【 参考 】

1. ゲームが終了する(※1)と勝ちチームのゲームポイントが１つ加算されて自動的に次のゲームに移り、ポイントが０に戻ります。

2. アドバンテージ表示
   ４０－４０のときにポイントスイッチを押すと押した方にAが表示され、もう一方は無表示になります。ジュースアゲイン表示は４０－４０に戻ります。

3. １セット終了する(※2)と勝ちチームのセット勝ランプが点灯し、ゲームポイント表示部にゲームポイントが表示されて自動的に次のセットに移り、ポイントとゲームポイントが０に戻ります。

4. ゲームカウントが６－６のとき（６は[ルール設定]で変更可能）
   タイブレークの設定により次のようになります。

   有り　　ポイントが１点ずつの加算になり勝敗判定（２ポイント差以上の７点先取）まで続きます。
   無し　　ゲームカウントが２差になるまで続きます。
   （ゲームカウントが２桁以上のときは下１桁だけの表示になります。）

※1　ジュース以外で４０またはアドバンテージ側のポイントスイッチを押したとき

※2　セットポイント側のポイントスイッチを押したとき

3-4-4　訂正

■ ポイントスイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらポイントスイッチを押します。

■ サーブスイッチを間違えて押したとき

正しい方のサーブスイッチを押し直します。
サーブ権表示を両方とも消したいときには訂正スイッチを押しながらサーブスイッチを押します。

■ ピリオドスイッチを間違えて押したとき

ピリオドスイッチを正しいピリオドまで必要数押し訂正します。（訂正スイッチによる戻しはできません）

■ コートチェンジスイッチを間違えて押したとき

コートチェンジスイッチをもう一度押すと元に戻ります。

■ スタート･スト ップスイッチを間違えて押したとき（経過時間を修正するとき）

『3-1-5 ゲームクロックの修正』(P.13)を参照してください。

■ ゲーム終了後の得点の訂正をするとき

(1)　ポイントが０－０のときに訂正スイッチを押しながらポイントスイッチを押します。
(2)　押した側のゲームカウントが１つ減算されアドバンテージ表示になります。
(3)　ポイントスイッチまたは訂正＋ポイントスイッチで正しい得点にします。

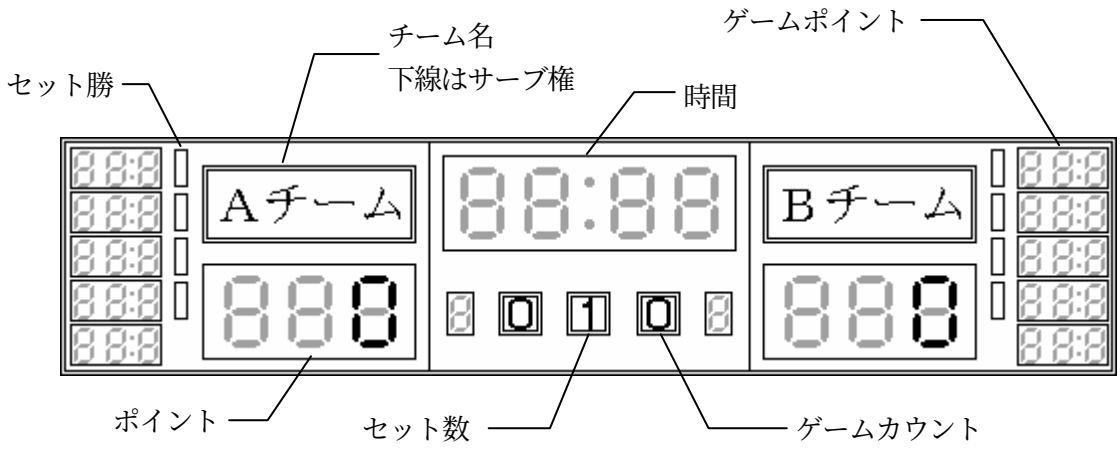
■ セット終了後の得点の訂正をするとき

(1)　ピリオドスイッチを押して訂正したいピリオドにします。
(2)　訂正スイッチを押しながらセット勝スイッチを押してセット勝ランプを消します。
(3)　ポイントスイッチまたは訂正＋ポイントスイッチで正しい得点にします。
(4)　勝チームのセット勝スイッチを押します。
(5)　ピリオドスイッチを押して元のピリオドに戻します。

3-5　ソフトテニス

3-5-1　はじめに

■ 表示盤の内容



3-5-2　競技開始前の操作

(1)　チーム名･フ ァール入力装置のメインメニューの競技種目でソフトテニスを選択して[競技モニタ]をクリックします。

(2)　競技モニタの[設定]メニューで時間表示を選択します。

(3)　競技モニタの[設定]メニューの[ルール設定]の設定リストから使用するセット数･ゲーム数･ ファイナルゲームのポイント数の設定を選択します。リストに該当する設定がないときには新規作成します。

(4)　競技操作盤トビラ内のリセットスイッチを押します。
表示盤に初期画面が表示されます。

(5)　競技モニタでチーム名を入力してチーム名送信をします。
表示盤にチーム名が表示されます。

※　ルールの設定、チーム名送信の詳細は『4-3 競技モニタ』(P.31)を参照してください。

3-5-3　競技中の操作

ポイント、サーブ、およびセット勝スイッチは左右各１個あります。表示させたい方のスイッチを押します。

■ ポイントの入力

ポイントスイッチを押します。ポイント表示が１点ずつ加算されます。

■ サーブ権の入力

サーブスイッチを押します。チーム名表示部に赤い下線が表示されます。

■ ゲーム勝ちの入力

ピリオドスイッチを押します。勝ちチームのゲームポイントが１つ加算されて次のゲームに移り、ポイントが０に戻ります。

■ セット勝表示

セット勝スイッチを押します。セット勝ランプが点灯し、ゲームポイント表示部にゲームポイントが表示されて次のセットに移り、ポイントとゲームポイントが０に戻ります。

■ コートチェンジ

競技操作盤のトビラ内のコートチェンジスイッチを押します。表示盤の表示内容が左右入れ替わります。

■ 経過時間のスタート・ストップ（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のスタート･ス トップスイッチを押します。

■ 経過時間のリセット（経過時間表示の選択時）

時間リモコン操作盤のセット･リセットスイッチを押します。
　時間が止まっているとき　→　経過時間が０に戻ります。

【 参考 】

1. アドバンテージ表示
　３－３のときにポイントスイッチを押すと押した方にAが表示され、もう一方は無表示になります。ジュースアゲイン表示は ４－４ → ５－５ → となります。

2. ファイナルゲームのアドバンテージ表示（ファイナルゲームポイントに７のとき）
　６－６のときにポイントスイッチを押すと押した方にAが表示され、もう一方は無表示になります。ジュースアゲイン表示は ７－７ → ８－８ → となります。

3-5-4　訂正

■ ポイントスイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらポイントスイッチを押します。

■ サーブスイッチを間違えて押したとき

正しい方のサーブスイッチを押し直します。
サーブ権表示を両方とも消したいときには訂正スイッチを押しながらサーブスイッチを押します。

■ ピリオドスイッチを間違えて押したとき

(1)　訂正スイッチを押しながらゲームを勝った側のポイントスイッチを押します。
(2)　押した側のゲームカウントが１つ減算されアドバンテージ表示になります。
(3)　さらに訂正スイッチとポイントスイッチで正しい得点にします。

■ セット勝スイッチを間違えて押したとき

訂正スイッチを押しながらセット勝スイッチを押します。
セット勝ランプが消灯して、ゲームポイントが消えます。

■ コートチェンジスイッチを間違えて押したとき

コートチェンジスイッチをもう一度押すと元に戻ります。

■ スタート･スト ップスイッチを間違えて押したとき（経過時間を修正するとき）

『3-1-5 ゲームクロックの修正』(P.13)を参照してください。

■ ゲーム終了後の得点の訂正をするとき

(1)　ポイントが０－０のときに訂正スイッチを押しながらポイントスイッチを押します。
(2)　押した側のゲームカウントが１減算されアドバンテージ表示になります。
(3)　さらに訂正スイッチとポイントスイッチで正しい得点にします。

■ セット終了後の得点の訂正をするとき

(1)　訂正スイッチを押しながらセット勝スイッチを押してセット勝ランプを消します。
(2)　ポイントスイッチまたは訂正＋ポイントスイッチで正しい得点にします。
(3)　勝チームのセット勝スイッチを押します。

3-6　その他の競技

本システムはここに記したバスケットボール･ハン ドボール･バ レーボール･ テニス･ソフ トテニス以外の競技でも使用することができます。
ゲームクロックを使用する競技はバスケットボール、得点のみの競技はバレーボールのルール設定を新規作成してご利用ください。

※ ルールの設定は『4-3 競技モニタ』(P.31)を参照してください。

3-7　操作盤単独での使用

チーム名･ ファール入力装置を使用せずに競技操作盤と時間リモコン操作盤だけで、バスケットボール ハーフ制とバレーボールに使用することができます。
チーム名表示は「Aチーム」「Bチーム」の固定になります。

3-7-1　バスケットボール ハーフ制

競技操作盤トビラ内の[バレー/バスケ]スイッチをバスケ側にして、[リセット]スイッチを押します。
和文ピリオド表示の２０分ハーフ、チームファール８回、タイムアウト３回の設定となります。

ピリオドの表示パターンとゲームクロックは下のようになります。

ピリオド	前半	ハーフタイム	後半	インターバル	延長（1）	インターバル	延長（2）	インターバル	延長（3）	インターバル	延長（4）
表示	前	休	後	休	延	休	延	休	延	休	延
時間 (20分ハーフ)	20	10	20	2	5	2	5	2	5	2	5

3-7-2　バレーボール

競技操作盤トビラ内の[バレー/バスケ]スイッチをバレー側にして、[リセット]スイッチを押します。
５セットマッチ、選手交代６回、タイムアウト２回の設定となります。

３-８　特別な操作

３-８-１　表示盤復帰

停電等で表示盤の表示が異常になったときは、競技操作盤トビラ内の表示盤復帰スイッチを押します。
表示盤に全競技データを再送信します。

３-８-２　手動ブザー

手動でブザーを鳴らすときは、競技操作盤トビラ内の手動ブザースイッチを押します。
押している間ブザーが鳴ります。

4．チーム名・ファール入力装置アプリケーションソフト

4-1　メインメニュー

チーム名･ファール入力装置（パソコン）が起動すると、自動的に下のようなメインメニューが表示されます。

メインメニューには以下の項目があります。

競技種目 ····· 目的の競技を選択します。[競技モニタ]、[チーム名登録]、[組合せ登録]の各処理を行なう前に選択します。

競技モニタ ····· 競技を行なうときに使用し、チーム名の設定、ルールの設定、ファールの入力等を行ないます。

チーム名登録 ····· チーム名を登録し、チーム名ファイルを作成します。

組合せ登録 ····· 対戦の組合せを登録し、組合せファイルを作成します。

トーナメント処理 ····· トーナメント表に関する処理を行ないます。

表示盤時刻修正 ····· パソコンの時刻を使用して表示盤の時刻を修正します。

表示盤の点灯テスト ····· 表示盤の点灯テストを行ないます。

終了 ····· 本アプリケーションを終了します。終了の際には確認メッセージが表示されます。

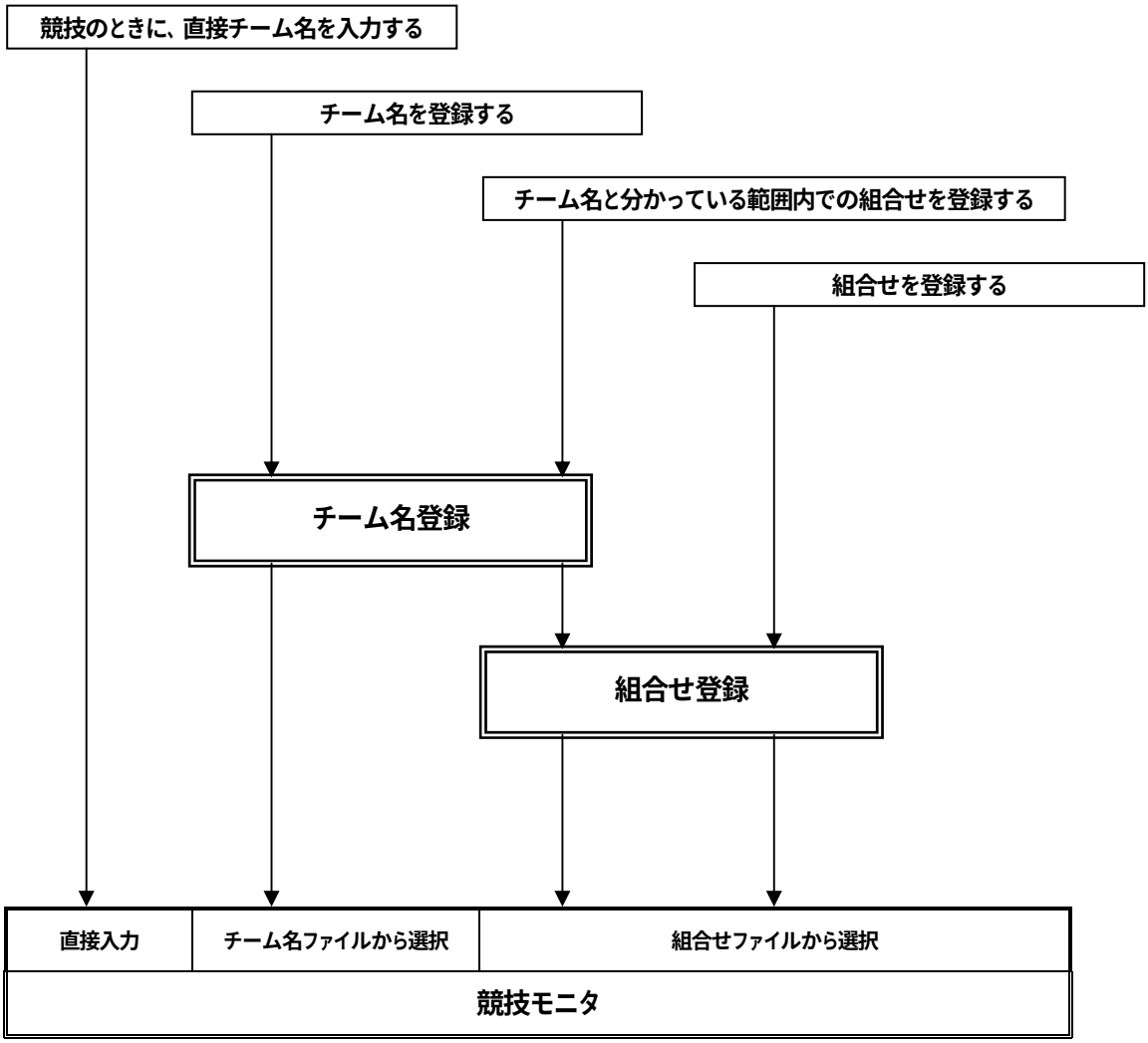
[はい]　Windows も終了しチーム名･ファール入 力装置の電源がＯＦＦになります。

[いいえ]　Windows を終了せずにアプリケーションを終了します。

[キャンセル]　メインメニューに戻ります。

4-2　チーム名の送信までの流れ

下の図は、チーム名の入力方法別の、[競技モニタ]でのチーム名送信までの手順です。



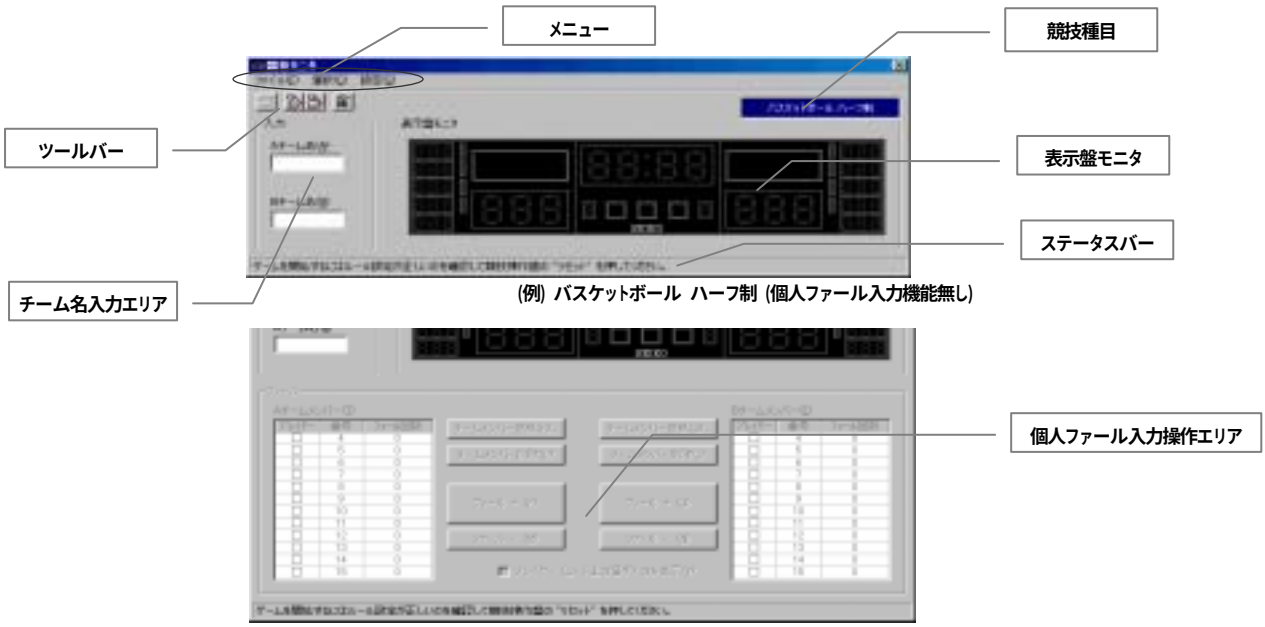
あらかじめ[チーム名登録]、[組合せ登録]でチーム名や対戦の組合せを登録することで、競技時には文字入力なしに選択操作だけでチーム名を設定できます。これにより、競技中に操作する人は文字入力の苦手の人でも簡単に操作することができます。

4-3　競技モニタ

4-3-1　概要

競技を行なうときに使用し、表示盤に表示するチーム名の設定とルールの設定を行ないます。また、バスケットボール競技のときは個人ファールの入力を行なうこともできます。

メインメニューで目的の競技を選択し、[競技モニタ]をクリックします。下のような画面が表示されます。



(例) バスケットボール ハーフ制 (個人ファール入力機能無し)

(例) バスケットボール ハーフ制 (個人ファール入力機能有り)

■ メニュー　　クリックすることでメニューが開き、その項目をクリックすることで対応するコマンドが実行されます。

■ ツールバー　　通常使用するメニューコマンドと関連付けられています。クリックすることでメニューを開かずに実行できます。

■ チーム名入力エリア　　表示盤に送信するチーム名を入力するエリアです。

■ 競技種目　　選択した競技種目を表示します。

■ 表示盤モニタ　　表示盤のイメージを表示します。

■ 個人ファール入力操作エリア　　バスケット各競技のときに個人ファールを入力する時に使います。

■ ステータスバー　　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押すと現在のルール名が表示されます。

4-3-2　チーム名を表示盤に表示するための手順

(1)　[設定]メニューの各項目を確認して設定が正しいことを確認します。

(2)　競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。

(3)　チーム入力エリアにAチーム名、Bチーム名をそれぞれ入力します。
Aチーム名は表示盤向かって左側、Bチーム名は右側に表示されます。（ミラー表示設定時は左右逆に表示されます。）

(4)　[ファイル]メニューの[チーム名送信]をクリックします。
チーム名送信ウィンドウが表示されますので[ＯＫ]をクリックします。

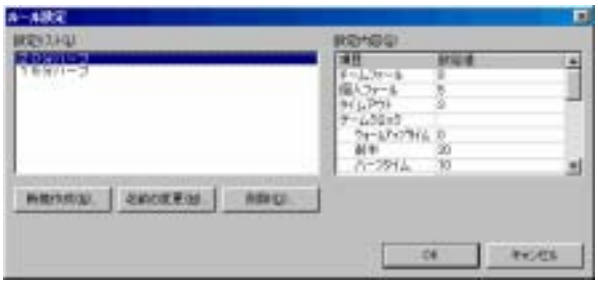
4-3-3　ルール設定

競技のルールをチーム名･フ ァール入力装置から設定することができます。
各競技で設定できる項目は下のようになります。

	バスケット ハーフ制 バスケット ピリオド制 ミニバスケット	バレーボール	ハンドボール	テニス	ソフトテニス
チームファール	○				
個人ファール	○				
タイムアウト	○	○	○		
ゲームクロック	○		○ ※1		
選手交代回数		○	○		
ゲーム				○	○
セット				○	○
ファイナルゲームポイント					○

※1 ゲームクロックの加算／減算の設定も可能です。

ルールの設定をするには、[設定]メニューの[ルール設定]をクリックします。[ルール設定] ウィンドウが表示されます。



■ ルールの選択

(1)　設定リストから選択したいルールをクリックして反転表示にし、[ＯＫ]をクリックします。

■ ルールの内容の変更

(1)　設定リストから変更したいルールをクリックします。
(2)　設定内容の変更したい設定値のところをクリックします。
(3)　設定値の右端に表示される▼をクリックします。
(4)　一覧から変更する値を選択します。
(5)　ゲームクロックを“０”に設定するとそのピリオドは
　　表示されず、次に設定されたピリオドに進みます。

■ ルールの新規作成

(1) [新規作成]をクリックします。
(2) [新規作成]ウィンドウが表示されますので、新規に作成するルールを保存する名前を入力して[ＯＫ]をクリックします。全角２５文字（半角５０文字）まで入力可能です。

■ ルールの名前の変更

(1) 設定リストから名前を変更したいルールをクリックします。
(2) [名前の変更]をクリックします。[名前の変更]ウィンドウが表示されますので、変更する名前を入力して[ＯＫ]をクリックします。

■ ルールの削除

(1) 設定リストから削除をしたいルールをクリックします。
(2) [削除]をクリックします。確認メッセージが表示されますのでよろしければ[ＯＫ]をクリックします。

■ 変更したルールを有効にするには

(1) 競技操作盤トビラ内の リセット スイッチを押すことで有効になります。
(2) 競技中には変更できませんので**必ず競技開始前**に設定してください。

4-3-4　その他の設定

ルール設定で設定する内容の他に以下の設定をすることができます。

	バスケット ハーフ制 バスケット ピリオド制 ミニバスケット	バレーボール	ハンドボール	テニス	ソフトテニス
ピリオド表示 (英文／和文)	○		○		
タイムアップブザー (有り／無し)	○		○		
時間表示 (表示 OFF／現在時刻／経過時間)		○		○	○
タイブレーク (有り／無し)				○	
個人ファール入力機能 (使用する／使用しない)	○				

■ 表示盤ピリオド表示の[英文]／[和文]の設定（バスケット各競技、ハンドボール）

(1)　[設定]メニューをクリックして[ピリオド表示]にマウスを合わせると[英文]／[和文]のサブメニューが表示されます。チェック印が付いている項目が現在選択されています。
(2)　設定したい項目をクリックします。

■ タイムアップブザーの[有り]／[無し]の設定（バスケット各競技、ハンドボール）

(1)　[設定]メニューをクリックして[タイムアップブザー]にマウスを合わせると[有り]／[無し]のサブメニューが表示されます。チェック印が付いている項目が現在選択されています。
(2)　設定したい項目をクリックします。

■ 表示盤時間表示の[表示ＯＦＦ]／[現在時刻　１２時制]／[現在時刻　２４時制]／[経過時間]の設定。（バレーボール、テニス、ソフトテニス）

(1) [設定]メニューをクリックして[時間表示]にマウスを合わせると[表示ＯＦＦ]／[現在時刻　１２時制]／[現在時刻　２４時制]／[経過時間]のサブメニューが表示されます。チェック印が付いている項目が現在選択されています。
(2) 設定したい項目をクリックします。

現在時刻はパソコン(チーム名･ ファール入力装置)の時刻を利用します。現在時刻を選択するときにはパソコンの時刻が正しいことを確認してください。

※ **パソコンの日付／時刻の修正は『4-8 パソコンの日付／時刻の修正』(P.50)を参照してください。**

■ タイブレークの[有り]／[無し]の設定タイブレーク（テニス）

(1) [設定]メニューをクリックして[タイブレーク]にマウスを合わせると[有り]／[無し]のサブメニューが表示されます。チェック印が付いている項目が現在選択されています。
(2) 設定したい項目をクリックします。

■ 個人ファール入力機能を使う／使わないの設定（バスケット各競技）

(1) [設定]メニューをクリックして[個人ファール入力機能を使う]をクリックして使う／使わないの設定を切り替えます。チェック印が付いているときは“ 使う ”が選択されています。
(2) 設定の変更は競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押すことで有効になります。競技中には変更できませんので、**必ず競技開始前**に設定してください。

個人ファール入力機能を使う設定（チェック印あり）にしたときは、チーム名･フ ァール入力装置からの個人ファール入力機能が使用できるようになります。チームファールは個人ファールから自動計算されます。
個人ファール入力機能を使わない設定（チェック印なし）にしたときは競技操作盤からチームファールの入力をします。

4-3-5　チーム名の設定

チーム名の入力には直接入力するか、あらかじめ作成したチーム名ファイル、または組合せファイルを呼び出して設定する方法があります。
また、外部システムを使用してチーム名を設定する方法もあります。

■ 直接入力

入力エリアに表示するチーム名を直接入力することで設定します。入力できる文字数は全角４文字（半角８文字）までです。

■ チーム名ファイルから選択

あらかじめ[チーム名登録]で作成したチーム名ファイルを呼び出して、登録されているチーム名から選択設定します。

(1) [選択]メニューの[チーム名ファイル]をクリックします。[チーム名ファイルから選択] ウィンドウが表示されます。
(2) [ファイルを開く]をクリックすると、[開く] ウィンドウが表示されます。
(3) 目的のファイルを選択し [開く] をクリックします。ファイルの内容が表示されます。
(4) 設定するチーム名を選択し、[Aチームに選択] をクリックするとAチームの入力エリアに設定されます。同様に、[Bチームに選択] をクリックするとBチームの入力エリアに設定されます。
(5) 選択が終わりましたら、[閉じる] をクリックし[チーム名ファイルから選択] ウィンドウを閉じます。

■ 組合せファイルから選択

あらかじめ[組合せ登録]で作成した組合せファイルを呼び出して、登録されている組み合わせから選択設定します。

(1) [選択]メニューの[組合せファイル]をクリックします。[組合せファイルから選択] ウィンドウが表示されます。
(2) [ファイルを開く]をクリックすると、[開く] ウィンドウが表示されます。
(3) 目的のファイルを選択し [開く] をクリックします。ファイルの内容が表示されます。
(4) 設定するチーム名を選択し、[選択] をクリックします。入力エリアに選択した組合せが設定されます。
(5) 選択が終わりましたら、[閉じる] をクリックし[組合せファイルから選択] ウィンドウを閉じます。

■ 外部システム

コート番号と試合番号を送信することで、外部システムから対応するチーム名を受信し表示盤に送信します。この機能は、外部システムを接続してあるときにだけ有効です。

外部システムから選択は、[メインメニュー]で[競技モニタ]を選択後、競技操作盤トビラ内の リセット スイッチを押すことで有効になります。

(1) [選択]メニューの[外部システム]をクリックします。[外部システムから選択]ウィンドウが表示されます。
(2) コート番号と試合番号を入力します。
(3) 入力が終わりましたら[ＯＫ]をクリックします。外部システムから入力した値に対応するチーム名が直接表示盤に送信されます。

■ その他の機能

[選択]メニューの[Ａ／Ｂチームの入れ替え]をすると、入力エリアのＡ、Ｂチームの内容が入れ替わります。

4-3-6　チーム名の送信

チーム名の送信は、[メインメニュー]で[競技モニタ]を選択後、競技操作盤トビラ内のリセットスイッチを押すことで有効になります。

(1)　[ファイル]メニューの[チーム名送信]をクリックします。[チーム名送信]ウィンドウが表示されます。
(2)　表示色を▼をクリックして一覧から選択します。
(3)　表示フォーマットを調整するときは、[表示フォーマットを調整する]にチェック印をつけます。
(4)　[イメージ]で内容を確認し[ＯＫ]をクリックすると表示盤にチーム名を送信します。
(5)　表示盤にチーム名が表示されます。

4-3-7　個人ファール入力機能

バスケット競技のときは個人ファールの入力を行なうことができます。
[設定]メニューの[個人ファール入力機能を使う]にチェック印が付いていることを確認し、競技操作盤トビラ内のリセットスイッチを押します。
個人ファール入力のためのボタン、リストは左右のチームについてあります。設定したいチームに対応する方を操作します。

■ チームメンバーの登録

ゲームに出場する選手の番号を登録します。登録した番号はチームメンバーリストに表示されファール入力をすることができます。
最大２０名まで登録できます。４番～１５番までの１２人分は初期登録されています。
試合の開始前に次の操作を行ないます。

(1)　登録するチームの[チームメンバー登録]をクリックします。[チームメンバー登録]ウィンドウが表示されます。
(2)　[登録する番号]に登録する番号を入力します。登録できる番号は０番～９９番までです。
(3)　[登録]をクリックします。チームメンバーリストに登録した番号が表示されます。
(4)　登録する番号について(2) (3)を繰り返します。
(5)　登録が終わりましたら、[閉じる] をクリックします。

■ チームメンバーの削除

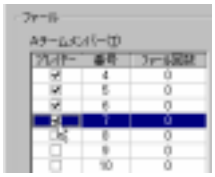
チームメンバーリストで選択されている番号を削除し､チームメンバーの登録設定を解除します。
プレーヤー登録されている番号、ファール回数が０以外の番号は削除できません。

(1)　チームメンバーリストで削除する番号を選択します。
(2)　[チームメンバー削除]をクリックします。

■ プレーヤー設定

プレーヤー（コート上の選手）を設定します。
競技の開始時、および選手交代時に次の操作をします。

(1) チームメンバーリストで設定する番号のプレーヤーの項目をクリックしチェック印をつけます。
(2) プレーヤー設定されると番号とファール回数が表示盤の個人ファール表示部に表示されます。



■ プレーヤー設定の解除

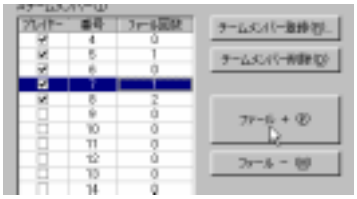
プレーヤー（コート上の選手）設定を解除します。
選手交代時に次の操作をします。

(1) プレーヤー設定を解除するときは、解除する番号のプレーヤーの項目をクリックしチェック印をはずします。
(2) プレーヤー設定が解除されると表示盤に表示されていた番号とファール回数が消去されます。

■ ファール回数の入力

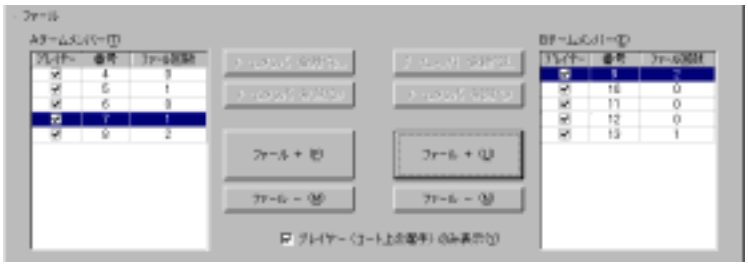
チームメンバーリストで選択されている番号の選手のファール回数を設定します。
選手がファールをしたときに次の操作を行ないます。

(1) チームメンバーリストでファールをした選手の番号をクリックして選択状態にします。
(2) [ファール ＋]をクリックします。選択した番号のファール回数が＋１されます。
(3) 入力したファールを訂正するときは、[ファール －]をクリックします。選択した番号のファール回数が－１されます。
(4) 表示盤はチーム名表示部に番号とファール回数が約３秒間点滅表示され、個人ファール表示部、チームファール表示部の表示も更新されます。



■ プレーヤー（コート上の選手）のみ表示

[プレーヤー（コート上の選手）のみ表示]をクリックしてチェック印をつけると、チームメンバーリストにはプレーヤー設定された選手のみ表示されます。
競技中に、これをチェックしておくとファール回数の入力のときに便利です。選手交代があったときは、チェック印をはずしプレーヤー設定の解除、プレーヤー設定をします。



4-3-8　印刷

プリンタをインストールしてある環境では、画面上の表示盤モニタの内容を印刷することができます。
バスケット競技で“個人ファール入力機能を使う”に設定しているときは個人ファールの内容も印刷することができます。

(1)　[ファイル]メニューの[印刷時のタイトル]をクリックします。
(2)　[印刷時に使用するタイトル]に大会名等のタイトルを入力します。
　　起動時には『SEIKO 室内競技システム ST-2000』が入力されています。
(3)　入力が終わりましたら、[ＯＫ]をクリックします。ウィンドウ上部に入力したタイトルが表示されます。
(4)　[ファイル]メニューの[印刷]をクリックします。
(5)　[印刷]ウィンドウが表示されますので、[ＯＫ]をクリックすると印刷します。

※　**プリンタのインストールはプリンタの取扱説明書をご覧ください。**

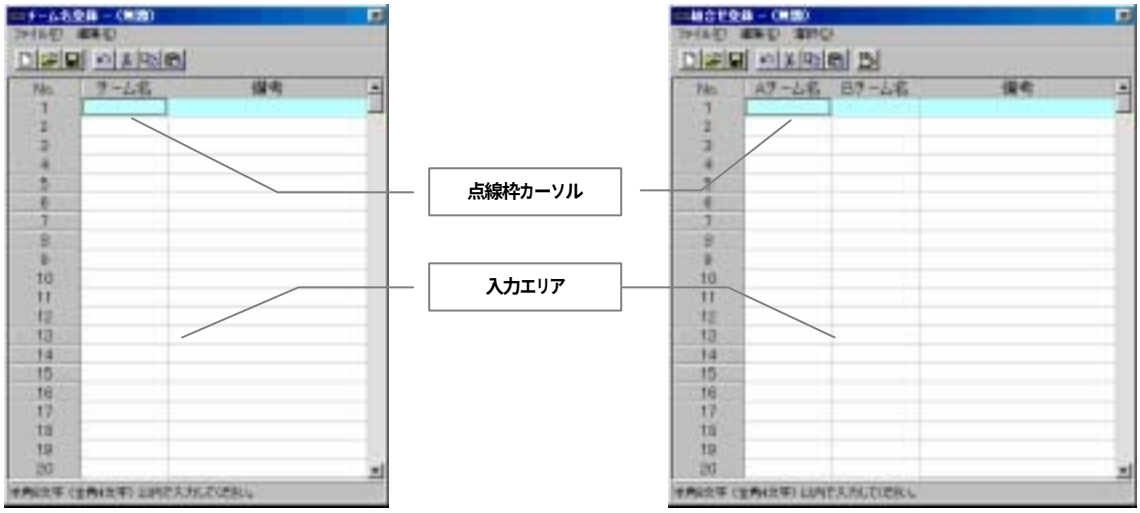
4-3-9　競技モニタの終了

(1)　[競技モニタ]を終了するときは、[ファイル]メニューの[メインメニューに戻る]をクリックします。
(2)　[メインメニュー]に戻ります。

4-4　チーム名登録・組合せ登録

あらかじめ[チーム名登録]、[組合せ登録]でチーム名や対戦の組合せを登録することで、競技時には文字入力なしに選択操作だけでチーム名を設定できます。

メインメニューで目的の競技を選択し、[チーム名登録]または[組合せ登録]をクリックします。下のような画面が表示されます。



チーム名登録　　組合せ登録

4-4-1　入力

入力エリアの入力したい場所に点線枠カーソルを合わせ文字入力します。
文字の入力中はカーソルが点線枠から縦棒の文字入力カーソルに変わります。
入力した文字を確定するには、Enterキーを押します。入力した文字を取り消したいときはESCキーを押します。

“ 備考 ”の項目は表示盤には関係ありません。データの管理にお使いください。

“ チーム名 ”は全角４文字（半角８文字）、“ 備考 ”は全角１０文字（半角２０文字）まで入力できます。

[チーム名登録]・[組合せ登録]とも、１つのファイルに最大４００データまで登録できます。

4-4-2　入力したデータの保存と呼び出し

■ データの保存

入力したチーム名データはファイルに保存します。拡張子は、チーム名ファイルは“ｓｔｔ”、組合せファイルは“ｓｔｍ”になります。

(1) [ファイル] メニューの[名前を付けて保存]をクリックし [名前を付けて保存]ウィンドウを開きます。
(2) [ファイル名] に、データを保存するファイル名を入力します。大会名など区別の付きやすい名前を付けると管理しやすくなります。
(3) 入力が終わりましたら、[保存]をクリックします。

■ データの読み出し

(1) 保存したファイルを呼び出すときは、[ファイル]メニューの[開く]をクリックし、[開く]ウィンドウを開きます。
(2) 開きたいファイルを選択し、[開く]をクリックします。

4-4-3　データの編集

入力したデータは、[編集]メニューで編集することができます。
[編集]メニューは文字入力中に使うことはできません。

■ データのコピー

(1) コピーしたい場所に点線枠カーソルを合わせます。複数の内容をコピーする場合は、マウスのドラッグ操作または、SHIFT+矢印キー で選択状態にします。
(2) [編集]メニューの[コピー]をクリックします。
(3) コピーする場所にカーソルを移動します。
(4) [編集]メニューの[貼り付け]をクリックします。

■ データの移動

(1) コピーと同様に移動するデータを選択状態にします。
(2) [編集]メニューの[切り取り]をクリックします。
(3) 移動する場所にカーソルを移動します。
(4) [編集]メニューの[貼り付け]をクリックします。

■ データの削除

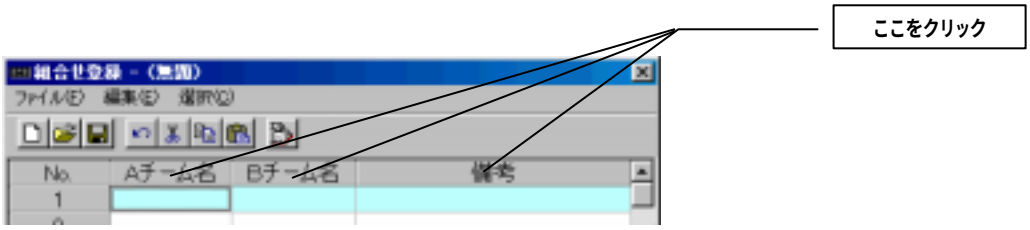
(1)　コピーと同様に削除するデータを選択状態にします。
(2)　[編集]メニューの[削除]をクリックします。

■ 編集操作のやり直し

編集操作は、[編集]メニューの[元に戻す]でやり直すことができます。直前に行なった一回だけ有効です。

4-4-4　データの並べ替え

入力エリアの項目部分（最上行）をクリックすることで、データの並べ替えを行なうことができます。一回クリックするたびに昇順／降順が切り替わります。



(例) 組合せ登録

4-4-5　組合せ登録時のチーム名ファイルからの選択

[組合せ登録]時は、あらかじめ作成したチーム名ファイルからチーム名を選択設定できます。

(1)　[選択]メニューの[チーム名ファイル]をクリックします。[チーム名ファイルから選択] ウィンドウが表示されます。
(2)　[ファイルを開く]をクリックすると、[開く] ウィンドウが表示されます。
(3)　目的のファイルを選択し [開く] をクリックします。ファイルの内容が表示されます。
(4)　[組合せ登録]ウィンドウで設定する行をクリックします。(水色で表示)
(5)　設定するチーム名を選択し、[Aチームに選択] をクリックするとAチームの入力エリアに設定されます。同様に、[Bチームに選択] をクリックするとBチームの入力エリアに設定されます。
(6)　続けて別の行に設定するときは、(4) (5) を繰り返します。
(7)　選択が終わりましたら、[閉じる] をクリックします。

4-4-6　チーム名登録・組合せ登録の終了

(1)　[チーム名登録]･ [組合せ登録]を終了するときは、[ファイル]メニューの[メインメニューに戻る]をクリックします。
(2)　[メインメニュー]に戻ります。

4-5　トーナメント表処理

トーナメント表の作成･印刷 の処理を行ないます。
メインメニューで [トーナメント表処理]をクリックします。下のような画面が表示されます。

起動時は16チーム

4-5-1　入力

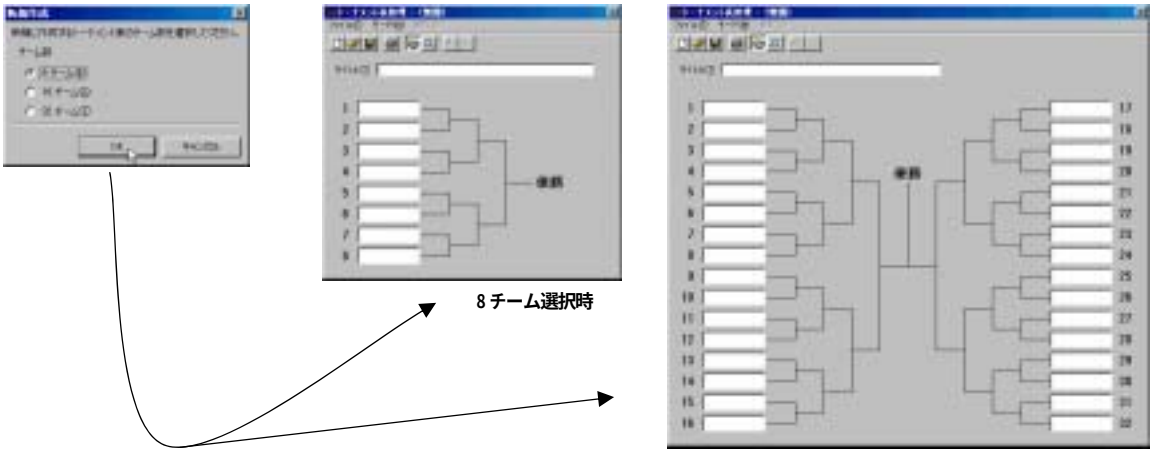
■ モードの切り替え

[トーナメント表処理]には、[登録モード][勝敗モード]の２つの動作モードがあります。
[登録モード]でデータの入力し、[勝敗モード]では勝ちチームの設定を行ないます。

■ チーム数の選択

管理できるチーム数は８チーム／１６チーム／３２チームの３種類あります。
起動時は１６チームになります。

(1)　[ファイル]メニューの[新規作成]をクリックします。
(2)　[新規作成]ウィンドウが表示されます。ここで新規に作成するトーナメント表のチーム数を選択し、[ＯＫ]をクリックします。



8チーム選択時

32チーム選択時

■ タイトルの入力

全角２５文字（半角５０文字）まで入力可能です。
[登録モード]、[勝敗モード]ともに入力可能です。

■ チーム名の入力

全角５文字（半角１０文字）まで入力可能です。
[登録モード]で入力します。[勝敗モード]では新規に入力することはできません。（変更することはできます。）
シードチームは相手側に入力をしないことで設定します。

■ 勝ちチームの設定

勝ちチームの設定は、[勝敗モード]で行います。

(1) [モード]メニューの[勝敗モード]をクリックします。
(2) トーナメント表で勝ち設定をするチームをクリックし選択します。青枠が付きます。
(3) [勝敗]メニューの[勝ち]をクリックします。勝ちを表わす青線が表示されます。
(4) 訂正するときは、[勝敗]メニューの[戻す]をクリックします。
(5) [勝敗]メニューの[勝敗のリセット]をクリックするとすべての勝ち設定がクリアされます。

4-5-2　入力したデータの保存と呼び出し

■ データの保存

入力したトーナメントデータはファイルに保存します。拡張子は、“ｓｔｒ”になります。

(1) [ファイル]メニューの[名前を付けて保存]をクリックし [名前を付けて保存]ウィンドウを開きます。
(2) ［ファイル名］に、データを保存するファイル名を入力します。大会名など区別の付きやすい名前を付けると管理しやすくなります。
(3) 入力が終わりましたら、[保存]をクリックします。

■ データの読み出し

(3) 保存したファイルを呼び出すときは、[ファイル]メニューの[開く]をクリックし、[開く]ウィンドウを開きます。
(4) 開きたいファイルを選択し、[開く]をクリックします。

4-5-3　印刷

プリンタをインストールしてある環境では、入力したデータを印刷することができます。

(1) [ファイル]メニューの[印刷]をクリックします。
(2) [印刷]ウィンドウが表示されますので、[ＯＫ]をクリックすると印刷します。

※　**プリンタのインストールはプリンタの取扱説明書をご覧ください。**

4-5-4　トーナメント表処理の終了

(1) [トーナメント表処理]を終了するときは、[ファイル]メニューの[メインメニューに戻る]をクリックします。
(2) [メインメニュー]に戻ります。

４-６　表示盤の時刻修正

パソコン(チーム名･ファール入力装置)の時刻を利用して表示盤の時刻を修正します。
この機能を使う前にパソコンの時刻が正しいことを確認してください。

(1) メインメニューで、[表示盤の時刻修正]をクリックします。
(2) 確認メッセージが表示されますので[ＯＫ]をクリックします。
(3) 表示盤は時刻表示になります。時刻表示を終了するには競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。

※ この機能は表示盤に３０秒有極信号が接続してある時にだけ有効です。
※ パソコンの日付／時刻の修正は**『４-８ パソコンの日付／時刻の修正』**(P.50)を参照してください。

４-７　表示盤の点灯テスト

表示盤の点灯テスト機能を使用することにより、表示部の点灯状態を確認することができます。

(1) メインメニューで、[表示盤の点灯テスト]をクリックします。
(2) 確認メッセージが表示されますので[ＯＫ]をクリックします。
(3) 各表示器の点灯テストを開始します。「表示抜け」がないか、ご確認ください。
(4) 点灯テストを終了するには、競技操作盤トビラ内の[リセット]スイッチを押します。

4-8　パソコンの日付／時刻の修正

本アプリケーションは表示盤に現在時刻を表示するためにパソコンの時刻を利用します。
メインメニューの[表示盤の時刻修正]、または競技モニタの[設定]メニューの[時計表示]で[現在時刻表示]を行なうときには、パソコンの日付／時刻を合わせておく必要があります。

(1) 画面左下の[スタート]をクリックして[設定]にマウスを合わせます。

(2) [コントロールパネル]をクリックします。

(3) [日付と時刻]アイコンをダブルクリックします。

(4) 日付と時刻のプロパティウィンドウが表示されます。

(5) 時刻を修正するときは、[時刻]で変更する項目を選択します。

- 時 を変更するには、時を選択し、上下の矢印をクリックして値を変更します。
- 分 を変更するには、分を選択し、上下の矢印をクリックして値を変更します。
- 秒 を変更するには、秒を選択し、上下の矢印をクリックして値を変更します。

(6) 日付を修正するときは、[日付]で変更する項目を選択します。

- 月 を変更するには、▼をクリックして月の一覧を表示し、正しい月をクリックします。
- 年 を変更するには、年の一覧で上下の矢印をクリックするか、正しい年を入力します。
- 日 を変更するには、カレンダーで正しい日をクリックします。

(7) 修正が終わりましたら、[ＯＫ]をクリックします。

4-9　アプリケーションソフトのインストール手順

ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム のアプリケーションソフトは、あらかじめパソコンにインストールされています。システムの異常などで再インストールをする必要がある場合には、付属のインストールディスク（３枚）を使って行います。

■ 既存の ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム アプリケーションソフト の削除

ハードディスクにすでに ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム が存在するときは､再度インストールをする前に、既存の ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム を削除する必要があります。

(1) 常駐プログラムを含む、実行中のすべてのプログラムを終了させます。

(2) 画面左下の［スタート］をクリックします。［設定］を選択し、続いて［コントロールパネル］をクリックします。

(3) ［アプリケーションの追加と削除］をダブルクリックします。

(4) ［インストールと削除］タブを選択します。（すでに、選択されているときは省略）

(5) リストから［ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム ＳＴ－２０００］を選択し、［追加と削除］をクリックします。

(6) 「ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム ＳＴ－２０００ とそのすべてのコンポーネントを削除しますか？」のメッセージが表示されますので、［はい］を選択します。削除プログラムが実行されます。

(7) もし、途中で次のようなメッセージが表示されたら、［すべて残す］をクリックします。

(8) 削除がすべて終了すると、「削除されました。」のメッセージが表示されますので、［ＯＫ］クリックします。

■ ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システムアプリケーションソフト のインストール

(1) 常駐プログラムを含む、実行中のすべてのプログラムを終了させます。

(2) 削除と同様にして［アプリケーションの追加と削除］を起動します。

(3) ［インストールと削除］タブから、［インストール］をクリックします。［フロッピーディスクまたはＣＤ－ＲＯＭからのインストール］のウィザード画面が表示されます。

(4) ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム ＳＴ－２０００ インストールディスク１をＦＤドライブにセットします。

(5) ［次へ］をクリックします。フロッピーディスク内のインストール用プログラムが自動的に検索され、表示されます。『ＳＥＩＫＯ 室内競技表示システム』のインストール用プログラムは Setup.exe です。

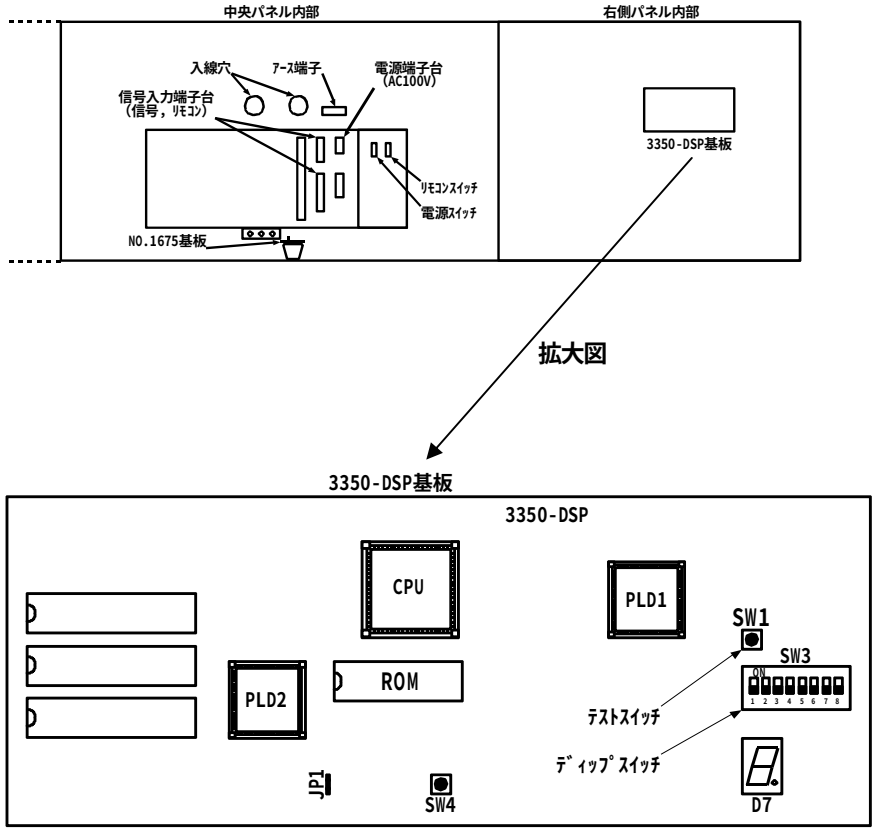
(6) Setup.exe を起動するには、［完了］をクリックします。

(7) この後は、画面の指示に従ってください。（アイコン、[ＯＫ]、[継続]を押すだけで、設定内容を変更する必要はありません。）

５．表示盤の設定

５-１　表示盤内部

【表示盤内部】



５-２　電源スイッチの設定

■ 電源

表示盤の主電源です。通常時はＯＮします。
このスイッチをＯＦＦにすると、表示盤の全ての機能は動作しません。

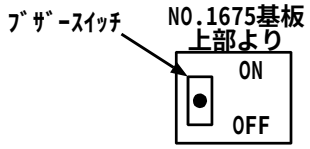
■ リモコン

通常時はＯＦＦにします。
表示盤単体でテストを行うときにＯＮにします。

5-3　ブザースイッチの設定

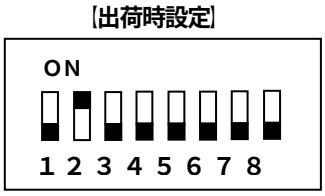
表示盤内のブザーを『使用する／使用しない』をＮｏ．１６７５基板上のスイッチ選択することができます。

ＯＮ　：使用する
ＯＦＦ：使用しない



5-4　ディップスイッチの設定

３３５０－ＤＳＰ基板上のディップスイッチ（ＳＷ3）により、下記の設定について選択することができます。

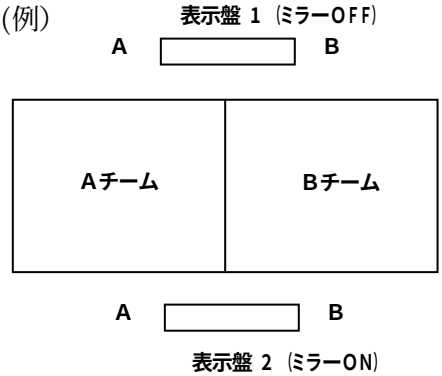


■［1］番 ‥‥ミラー表示を『する／しない』を設定します。

ＯＦＦ：ミラー表示しない
ＯＮ　：ミラー表示する

ミラー表示機能は、表示盤の左右の表示内容を、逆にする機能です。
競技コートの側面両側に表示盤を設置する場合に使用します。

(例)



■［2］番 ‥‥「バレーボールのセット勝ポイント」や「テニスとソフトテニスのゲームポイント」の表示方法を設定します。

ＯＦＦ ： 右側寄せで表示
ＯＮ　： 内側寄せで表示

■［3］番 ‥‥ゲームタイム表示部を時計としても『使用する／しない』を設定します。
３０秒有極信号を接続してあるときにONにします。

ＯＦＦ ： 時計として使用しない
ＯＮ　： 時計として使用する

■［4］番 ‥‥時計表示の場合（［3］ＯＮ）の、表示時制を設定します。

ＯＦＦ ： ２４時制
ＯＮ　： １２時制

■［7］番 ‥‥表示盤の点灯テスト時の、テストパターンを設定します。

ＯＦＦ … テストパターン１
ＯＮ　… テストパターン２（製造時テスト）

■［5］［6］［8］番 ‥‥‥未使用 ［ＯＦＦ固定］

5-5　表示盤単体のテスト

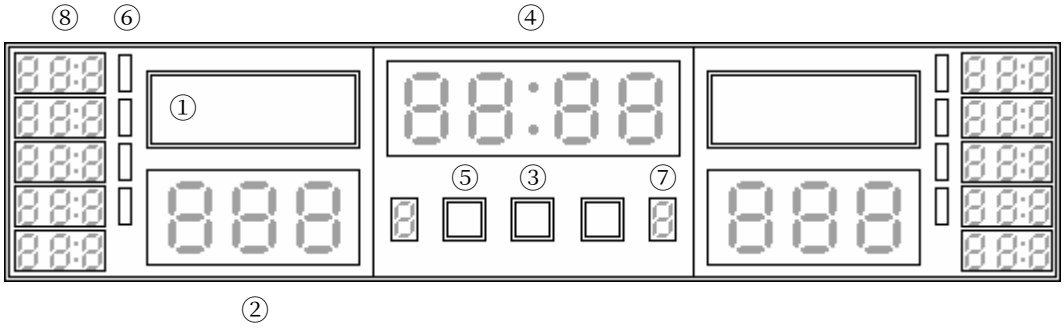
操作盤を接続せずに、表示盤単体で点灯テストを行うことができます。

(1) 電源スイッチとリモコンスイッチをONにします。
(2) ３３５０－ＤＳＰ基板上のテストスイッチ（SW1）を押します。
(3) 各表示器の点灯テストを開始します。「表示抜け」がないか、ご確認ください。
(4) 再度テストスイッチを押すと、テストを中止します

⚠警告	**修理技術者以外は絶対に分解・修理・改造を行わないでください。 修理は、弊社もしくは代理店へご依頼下さい。 感電や火災の原因になります。**	
	穴や隙間にピン・針金・金属などの異物を入れないで下さい。 万一、異物が入ったときは、電源のスイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いて、販売店に御連絡ください。 感電や火災の原因になります。	

6．付録

6-1　表示内容一覧



	種 目 / 内 容	バスケット	バレーボール	ハンドボール	テニス	ソフトテニス
①	チーム名（選手名）	○	○	○	○	○
	個人ファール	○				
	ポゼション表示	○				
	サーブ権		○		○	○
②	ポイント	○	○	○	○	○
③	ピリオド（セット）	○	○	○	○	○
④	ゲームクロック	○		○		
	現在時刻／経過時間		○		○	○
⑤	チームファール	○				
	選手交代回数		○			
⑥	セット勝表示		○		○	○
⑦	タイムアウト	○	○	○		
⑧	個人ファール（5 人分）	○				
	セットポイント		○			
	ゲームポイント				○	○

6-2　表示盤の時計表示

表示盤に３０秒有極信号が接続してあるときは、ジャンクションボックス内のスイッチ（オプション）を時計表示にすると現在時刻が表示されます。

時刻の修正はチーム名･ファ ール入力装置で行います。

6-3　仕様

･ 使用温度範囲

（1）表示盤　０～４０℃
（2）競技操作盤（時間リモコン操作盤）　０～４０℃
（3）チーム名･ファ ール入力装置　１０～３５℃

･電 源入力

ＡＣ９０～１１０Ｖ

･停 電保証

（1）競技操作盤（時間リモコン操作盤）　約１０分間（単３アルカリ乾電池）
（2）チーム名･ファ ール入力装置　約　3時間（付属バッテリー）

･通 信仕様

（1）競技操作盤とチーム名･ファ ール入力装置
ＲＳ－２３２Ｃ／９６００ｂｐｓ／クロスケーブル使用
（2）競技操作盤と表示盤
ＲＳ４２２／９６００ｂｐｓ／1方向／2出力

･重 量

（1）表示盤　本体　約１００Ｋｇ
チャンネルベース　約　１６Ｋｇ
移動台車　約　７０Ｋｇ
（2）競技操作盤　約　４Ｋｇ
（3）時間リモコン操作盤　約　１Ｋｇ
（4）チーム名･ファ ール入力装置　約　３Ｋｇ
（5）トランク　約　２３Ｋｇ

当製品に関するお問い合わせおよび修理依頼は、お買い上げいただいた販売店もしくは下記へご連絡ください。

セイコータイムシステム株式会社

東　京	03(5646)1601	札　幌	011(640)6280
東　北	022(261)1323	信　越	0263(27)8601
名古屋	052(723)8531	北　陸	076(491)5355
大　阪	06(6445)8804	広　島	082(245)2571
九　州	092(475)1291		

セイコータイムシステム株式会社

URL　http://www.seiko-sts.co.jp